

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

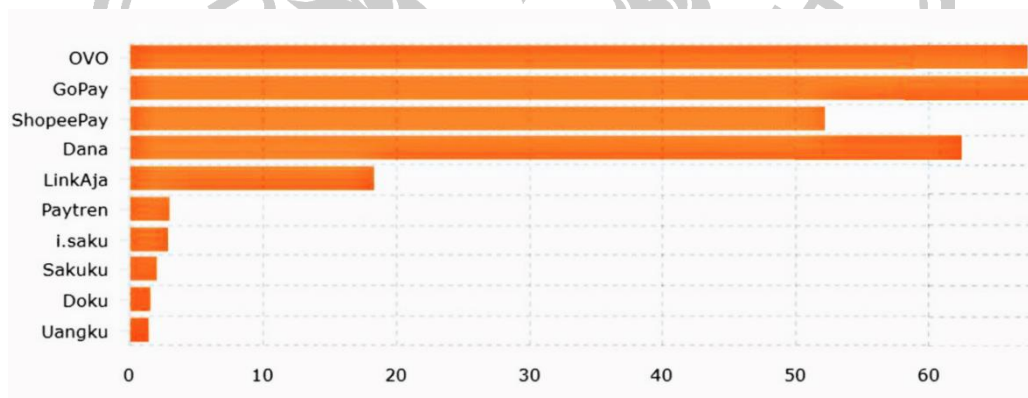
Semakin cepat berkembangnya teknologi saat ini dapat menciptakan peluang baru bagi perusahaan, mengoptimalkan serta memudahkan aktivitas dalam penggunaan waktu maupun penggunaan tempat. Perkembangan teknologi akan terjadi kemajuan agar memenuhi semua kebutuhan manusia yang selalu menuntut pergerakan lebih cepat seperti saat ini. Teknologi dan sistem informasi memiliki hubungan yang akan terus berkembang, menyebabkan semua industri memunculkan inovasi-inovasi dalam sistem terutama dalam hal pembayaran. Berkaitan dengan *Financial Teknologi (Fintech)* dalam memberikan kebutuhan masyarakat pada bidang jasa sistem pembayaran, baik dari penyelenggara, mekanisme atau infrastruktur pemrosesan transaksi pembayaran. *Fintech* memperlihatkan sebagai pasar baru yang menggabungkan sistem keuangan dan teknologi menggantikan struktur keuangan tradisional menjadi proses berbasis teknologi terbaru. Dampak teknologi dalam perkembangan sistem pembayaran mengharuskan setiap manusia untuk mengikuti pergerakan zaman. Seperti yang dialami saat ini, dengan kemunculan berbagai macam teknologi terbaru mengharuskan setiap orang bisa menggunakan teknologi keuangan tersebut dalam kebutuhan sehari-hari agar tidak tertinggal oleh teknologi yang semakin maju. Hampir semua orang menggunakan smartphone tetapi tidak dipergunakan dengan baik dan benar. Menurut (KOMPAS, 2022) menyatakan jumlah penggunaan internet di Indonesia mencapai 205 juta atau 73,7% pada Januari 2022, dibandingkan dengan periode yang sama di tahun 2021 jumlah penggunaan internet Indonesia berjumlah 39,6 juta yang mencapai 77,02%. Dengan jumlah pengguna aktif pada media sosial sebesar 191 juta pada Januari 2022 meningkat 12,35% pada tahun sebelumnya yaitu 170 juta (Mahdi, 2022).

Fintech bukan termasuk dalam layanan perbankan tetapi sebagai model bisnis baru yang membantu kebutuhan sehari-hari masyarakat. *Fintech* diciptakan oleh perusahaan *startup* yang memberikan kemudahan dalam bertransaksi misalnya pada transaksi keuangan yang melibatkan perusahaan konvensional yang masih kurang dalam memahami teknologi. Dalam sistem pembayaran di Indonesia umumnya masih menggunakan uang tunai, jika uang yang beredar di masyarakat lebih banyak akan memicu inflasi tinggi. Oleh sebab itu, di beberapa negara seperti Singapura, Jepang, Amerika menerapkan sistem pembayaran pertama kali menggunakan uang elektronik. Banyak perusahaan kini yang menawarkan produknya berbasis online, mulai dari pemesanan makanan, hiburan, transportasi, belanja barang, memesan tiket, semua yang tersedia secara online. Saat ini sistem transaksi semakin terdigitalisasi, maka muncul istilah *financial teknologi* atau teknologi keuangan. Menurut Carney *financial teknologi* digambarkan sebagai inovasi dalam keuangan yang dapat menghasilkan teknologi dalam model bisnis baru, aplikasi, proses atau produk menggunakan efek material terhadap pasar keuangan, dan penyedia keuangan (FSB, 2017).

Meskipun *fintech* tidak termasuk dalam lembaga keuangan perbankan namun *fintech* tetap diawasi oleh Bank Indonesia agar konsumen dan masyarakat Indonesia tetap dilindungi. Pada tahun 2016, Bank Indonesia mengeluarkan peraturan Nomor

18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran. Peraturan tersebut bertujuan agar mendukung terciptanya suatu sistem pembayaran yang mudah, aman serta efisien, dan dengan mengedepankan suatu pemenuhan prinsip kewaspadaan, manajemen risiko yang memadai terhadap perluasan akses, kepentingan nasional, keamanan konsumen, dan praktik di Internasional. Pada tahun 2017, Bank Indonesia mengeluarkan peraturan kembali Bank Indonesia Nomor 19/PBI/2017 tentang Penyelenggaraan *Technologi Finansial*. Peraturan ini mengatur penyelenggaraan *fintech* untuk memajukan proses inovasi pada bidang keuangan dengan menggunakan prinsip perlindungan konsumen, manajemen risiko, dan kewaspadaan agar tetap menjaga stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, serta sistem pembayaran efisien, mudah, aman, dan andal (Sijabat et al., 2020).

Fintech memberikan metode pembayaran dengan mudah dan praktis. Pengguna tidak memerlukan penyimpanan uang secara tunai karena uang tersimpan dalam sebuah aplikasi dalam bentuk data elektronik. Sistem pembayaran, pengguna hanya memasukkan kode atau scan QR code yang disediakan, lalu uang akan berpindah kepada pihak lain. Aplikasi *financial technology payment* seperti Gopay, OVO, Dana, Shopeepay, dan lainnya berupaya mengajak masyarakat untuk semakin bertransaksi menggunakan *financial technology payment* dengan cara mengadakan promosi seperti voucher, diskon, dan cashback. Strategi yang dilakukan secara besar-besaran biasanya dengan melakukan event tanggal hari dan bulan yang sama, misalnya event 12.12. Berbagai promosi dari perusahaan terkait yang menawarkan berbagai diskon dan cashback akan menarik masyarakat untuk menggunakan *financial technology* dari kalangan menengah usia 15-34 tahun dan generasi millennial saat ini. Menurut *InsightAsia* dengan tema "*Consistency That Leads: E-Wallet Industry Outlook 2023*" mengevaluasi bahwa aplikasi Gopay lebih besar memimpin dan diikuti oleh Ovo dan Dana.



Gambar 1.1 Pengguna E-Wallet Tertinggi
Sumber (Katadata.co.id, 2022)

Menurut hasil riset dilakukan oleh *InsightAsia* dengan tema "*Consistency That Leads: E-Wallet Industry Outlook 2023*". Menurut riset ini, dari 71% pengguna dompet digital menggunakan GoPay di masa lalu dan terus menggunakannya hingga hari ini. Perusahaan jasa *financial technology* PT (Goto Gojek Tokopedia Tbk selama lima tahun terakhir, GOTO) menjadi platform dompet digital yang paling sering digunakan oleh konsumen. Gopay juga memberikan pengguna keuntungan tersendiri. Selain itu, mendapat

keuntungan dari pengguna Gojek yang besar, sedangkan Gojek menggunakan metode pembayaran gopay untuk berbagai pembayaran dari transaksi pada aplikasi Gojek. Merek dompet digital terpopuler kedua setelah Gopay adalah OVO dengan presentase 70% responden telah menggunakannya dalam tiga bulan terakhir. Dalam tiga kategori teratas yang pernah digunakan yaitu Dana digunakan oleh 61% responden tetapi tidak termasuk dalam tiga kategori teratas selalu digunakan pada tiga bulan sebelumnya. Posisi keempat shopeepay digunakan oleh 51% responden dalam tiga bulan terakhir dan tidak termasuk tiga besar kategori sering digunakan.

Kesimpulan dari penelitian *InsightAsia*, penggunaan dompet digital telah berkembang lebih tidak sekedar hanya memberikan layanan pembayaran untuk memasukkan fitur-fitur di dalamnya, tetapi juga mengelola keuangan seperti transfer uang, riwayat transaksi, dan fitur *paylater* atau membayar nanti. Dompet digital yang berhasil memimpin pasar tersebut terdapat lima faktor pendorong utama agar masyarakat selalu menggunakannya sehari-hari yaitu dompet digital termasuk aman digunakan, melindungi saldo konsumen, mudah digunakan dalam transaksi, tidak memiliki batas penggunaan bulanan, dan bermanfaat dalam membayar semua kebutuhan sehari-hari. Perkembangan penggunaan *e-wallet* di Indonesia bergerak cepat karena mengikuti kebutuhan masyarakat. Banyak masyarakat menggunakan *e-wallet* karena praktis dan mudah digunakan sebagai metode pembayaran.

Perusahaan banyak melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan pengguna *e-wallet*. Dengan cara meningkatkan layanan dan memberikan kemudahan fasilitas transaksi. Jika layanan dapat mudah digunakan, pengguna akan memiliki persepsi yang baik dan beranggapan teknologi keuangan tidak sulit untuk digunakan. Persepsi kemudahan salah satu faktor bagaimana pengguna memiliki niat untuk menggunakan suatu teknologi keuangan. Menurut (Khoir & Soebiantoro Ugy, 2022) persepsi kemudahan merupakan tingkat ketergantungan individu pada teknologi tanpa usaha. Dapat diartikan situasi dimana seseorang akan merasa bahwa menggunakan sistem tidak memerlukan usaha lebih atau teknologi mudah dipahami pengguna. Oleh karena itu, individu memiliki keyakinan bahwa sistem informasi yang digunakan tidak akan membuat sulit. Sedangkan menurut Jogiyanto 2007 dalam (Saputro & Sukirno, 2013) persepsi kemudahan merupakan sejauh mana pengguna percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Hal tersebut diartikan bahwa persepsi kemudahan merupakan suatu kepercayaan pengguna bahwa menggunakan suatu teknologi akan terbebas dari usaha. Semakin mudah pengguna untuk mengoperasikan sistem teknologi maka usaha yang dikeluarkan sedikit dan kinerja yang dilakukan akan meningkat. Karena kemudahan tidak memberatkan pengguna atau tidak membutuhkan usaha yang besar. Oleh karena itu, jika menggunakan suatu teknologi dengan mudah akan mempercepat pekerjaan dibandingkan dengan menggunakan sistem manual. Kemudahan didefinisikan jika suatu teknologi mudah untuk digunakan, maka pengguna akan terus menggunakan teknologi tersebut terus menerus. Menurut (Romadloniyah & Prayitno, 2018) persepsi kemudahan tingkat kepercayaan pada proses pengambilan keputusan. Jika pengguna percaya bahwa teknologi mudah digunakan maka akan menggunakannya. Sehingga kemudahan diartikan sebagai sistem diciptakan untuk memberikan kemudahan para penggunanya, jika seorang percaya sistem itu mudah maka akan menggunakannya.

Selain itu cara penggunaan suatu layanan dapat dilihat dari persepsi manfaat. Persepsi manfaat juga sangat penting sebagai tolak ukur seseorang untuk niat menggunakan teknologi. Menurut (Rismalia & Sugiyanto, 2022) persepsi manfaat merupakan persepsi subjektif pengguna tentang seberapa besar kemungkinan suatu sistem dapat digunakan untuk meningkatkan kinerja. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi manfaat yang dirasakan seseorang merupakan tingkat kepercayaan pada kemampuan mereka menggunakan teknologi untuk meningkatkan kinerja pekerjaannya. Menurut (Romadloniyah & Prayitno, 2018) persepsi manfaat merupakan probabilitas subjektif bahwa pengguna akan menggunakan aplikasi tertentu untuk meningkatkan kinerja pekerjaannya. Kinerja yang dipermudah dapat menghasilkan keuangan yang lebih besar, baik fisik maupun non fisik, seperti pekerjaan yang lebih cepat dan hasil yang memuaskan bila dibandingkan dengan tidak menggunakan teknologi. Hal tersebut diartikan bahwa persepsi manfaat merupakan kepercayaan pengguna untuk menggunakan teknologi untuk mendapatkan manfaat dan meningkatkan kinerja pekerjaan yang dilakukan.

Keunggulan yang didapatkan dari berbagai sistem layanan dompet digital memberikan solusi untuk berbagai kebutuhan masyarakat. Niat menurut (Umaningsih & Wardani, 2020) digunakan sebagai pemilihan antara keputusan hasil akhir konsumen dari hal yang diutamakan atau memilih atas merek-merek yang terdapat dalam kumpulan pilihan. Niat penggunaan merupakan motivasi atau faktor yang memengaruhi seseorang untuk memilih sesuatu hal yang baik. Menurut (Hiu & Anastasia, 2020) niat penggunaan merupakan bentuk sikap atau perilaku yang condong untuk selalu menggunakan sistem teknologi sebagai alat pembayaran dalam melakukan transaksi keuangan. Sehingga dapat diartikan niat penggunaan faktor motivasi seseorang untuk memilih dan kecenderungan perilaku untuk selalu menggunakan teknologi.

Model pada penelitian ini didasarkan pada teori *Technology Acceptance Model* (TAM) seperti penelitian sebelumnya. Hal tersebut karena pertama, model ini dalam penerapan sistem informasi mempertimbangkan faktor psikologis. Kedua, TAM suatu model yang sederhana namun valid menurut Jogiyanto dalam (Ulansari & Yudiantara, 2021). Teori *Technology Acceptance Model* (TAM) menurut (Davis, 1989) merupakan konsep yang paling baik untuk menjelaskan pada perilaku pengguna dalam sistem teknologi pengguna informasi baru. Pengembangan konsep TAM secara lebih luas diharapkan dapat memudahkan dalam memprediksi perilaku, penerimaan individu terhadap teknologi dan memberikan dasar informasi tentang faktor-faktor yang mendorong perilaku individu tersebut. Peneliti menggunakan model TAM karena model ini sering digunakan untuk mengukur tingkat penerimaan teknologi pada teknologi baru. Oleh karena itu, dalam penelitian ini menggunakan model *Technology Acceptance Model* yang menentukan sikap mahasiswa dalam memilih untuk mengadopsi teknologi keuangan sebagai alat pembayaran. Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh (Sijabat et al., 2020), penelitian ini mengambil dua variabel dari *Technology Acceptance Model* yang menentukan niat mahasiswa di Kota Jember dalam menggunakan teknologi keuangan sebagai alat pembayaran, yaitu persepsi kemudahan dan persepsi manfaat.

Mengenai teknologi dan informasi, terdapat keterkaitan dengan kaum muda milenial dengan generasi yang sangat condong pada teknologi terbaru. Penggunaan *smartphone*, internet dan media sosial salah satu hal yang sulit untuk mereka tinggalkan.

Mahasiswa merupakan orang yang menempuh pendidikan lebih tinggi daripada yang lain dekat sekali terhadap dunia digitalisasi, tuntutan selama kuliah dan pergaulan semakin modern untuk mengikuti era digital sebagai kebutuhan sehari-hari. Mahasiswa salah satu generasi milenial yang selalu *up to date* terhadap perkembangan zaman dan selalu mengikuti trend pada teknologi baru. Dari perkembangan teknologi tersebut membawa dampak perubahan dalam gaya hidup sehari-hari (Saleh & F, 2020). Mahasiswa bagian dari masyarakat yang dekat dengan jaringan teknologi dunia seperti, akses jaringan internet, teknologi dan informasi, berbagai *software*, *smarthphone* dan lainnya bukan tuntutan, tetapi mengharuskan setiap mahasiswa untuk selalu update terhadap perkembangan teknologi sebagai sarana pencarian informasi terbaru, dan juga sebagai kebutuhan mendasar pada era digital.

Peneliti memilih mahasiswa di Kota Jember sebagai objek penelitian karena relevan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu untuk mengetahui persepsi mahasiswa mengenai persepsi kemudahan dan persepsi manfaat terhadap niat penggunaan teknologi keuangan sebagai alat pembayaran. Selain itu, mahasiswa di Kota Jember merupakan generasi milenial yang selalu mengikuti perkembangan teknologi terbaru sehingga peneliti menganggap bahwa mahasiswa di Kota Jember paham akan teknologi dan penggunaan teknologi keuangan. Walaupun demikian, peneliti melakukan observasi terdapat permasalahan pada beberapa mahasiswa di Kota Jember yang masih menganggap sulit untuk mengisi kembali uang elektronik pada dompet digital aplikasi penyedia layanan. Masih terdapat mahasiswa kesulitan untuk mengoperasikan layanan teknologi keuangan. Selain itu, mahasiswa juga memiliki keterbatasan dana untuk menggunakan teknologi keuangan sebagai alat pembayaran yang akhirnya mahasiswa tersebut jarang menggunakan layanan tersebut. Dikarenakan peneliti melihat secara langsung berbagai permasalahan yang dialami pada objek penelitian, maka peneliti memilih objek mahasiswa di kota Jember untuk memperoleh data secara mendalam mengenai persepsi yang mempengaruhi niat mahasiswa menggunakan teknologi keuangan di kota Jember. Berdasarkan penelitian sebelumnya (Jannah, 2022) yang pernah meneliti mahasiswa pada salah satu universitas di Kota Jember tentang penggunaan dompet digital (*e-wallet*) atau penggunaan teknologi keuangan Berdasarkan 100 responden dengan 31 laki-laki dan 69 perempuan, sebanyak 42 orang atau 42% menggunakan layanan *e-wallet* atau dompet digital kurang dari 1 tahun dan sebanyak 58 orang atau 58% responden menggunakan layanan *e-wallet* atau dompet digital lebih dari 1 tahun. Jadi, mayoritas mahasiswa yang diteliti menggunakan layanan *e-wallet* atau dompet digital lebih dari 1 tahun. Penggunaan teknologi keuangan tersebut menunjukkan persepsi kemudahan apabila mahasiswa tersebut berniat menggunakan teknologi keuangan sebagai alat transaksi keuangan mudah digunakan, mudah dioperasikan dan mudah untuk dipahami. Kemudian persepsi manfaat berpengaruh jika mahasiswa merasakan manfaat dari penggunaan teknologi keuangan sebagai alat pembayaran untuk meningkatkan kinerja usaha maka terdapat niat mereka untuk menggunakan.

Penelitian oleh (Sijabat et al., 2020) persepsi kemudahan penggunaan *fintech* berpengaruh terhadap niat penggunaan dan persepsi manfaat penggunaan *fintech* berpengaruh terhadap niat penggunaan. Penelitian (Sulfina et al., 2022) menyatakan variabel persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap

minat penggunaan, variabel persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan dan variabel persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh yang lebih besar dibandingkan variabel persepsi manfaat. (Johana et al., 2021) Persepsi kemudahan dan persepsi manfaat penggunaan secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat penggunaan aplikasi OVO. Persepsi kemudahan dan persepsi manfaat secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat penggunaan aplikasi OVO. (Octavia et al., 2021) kemudahan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *financial technology* sistem pembayaran pada mahasiswa, kebermanfaatan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *financial technology* sistem pembayaran pada mahasiswa, dan persepsi risiko berpengaruh negatif positif terhadap minat penggunaan *financial technology* sistem pembayaran pada mahasiswa. (Khadijah & Janrosl, 2022) persepsi kemudahan berpengaruh terhadap niat penggunaan *fintech*, persepsi manfaat berpengaruh terhadap niat penggunaan *fintech*, persepsi kemudahan dan persepsi manfaat berpengaruh secara simultan terhadap niat penggunaan *fintech*.

Menurut (Prasetya & Putra, 2020) persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan yang positif pada minat penggunaan *e-money* di Surabaya, persepsi manfaat berpengaruh signifikan yang positif pada minat penggunaan *e-money* di Surabaya dan persepsi risiko signifikan negatif pada minat penggunaan *e-money* di Surabaya. (Arent et al., 2017) menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *E-Money Go-Pay*, persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pengguna *E-Money Go-Pay* dan persepsi kemudahan dan persepsi manfaat yang dirasakan oleh konsumen sangat mempengaruhi minat dalam penggunaan aplikasi layanan *e-money Go-Pay*. Penelitian (Fitriyanti, 2023) menyatakan persepsi kemudahan, persepsi manfaat, dan fitur layanan secara simultan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet*, persepsi kemudahan secara parsial tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet*, persepsi manfaat secara parsial tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet*, dan fitur layanan secara parsial berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet*. (Nurdin et al., 2020) menyatakan pengetahuan tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat bertransaksi menggunakan *fintech*, kemudahan berpengaruh positif terhadap niat bertransaksi menggunakan *fintech*, sedangkan risiko berpengaruh negatif dan signifikan terhadap niat bertransaksi menggunakan *fintech*. (Rismalia & Sugiyanto, 2022) menyatakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh pada sikap penggunaan dana, sikap manfaat berpengaruh pada sikap penggunaan dana, kepercayaan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan dana.

Penelitian (Wardana et al., 2022) hasil penelitian menunjukkan bahwa kenyamanan memiliki aspek positif dan berpengaruh signifikan terhadap niat untuk menggunakan, persepsi kemudahan memiliki aspek positif dan berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan, persepsi manfaat yang dirasakan berpengaruh positif dan signifikan berpengaruh terhadap niat penggunaan. (Irawan & Matoati, 2021) menyatakan literasi keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap pengelola keuangan pada mahasiswa dan perilaku pada penggunaan pembayaran *fintech* berpengaruh positif signifikan terhadap pengelola keuangan. (Justin & Kusumastuti, 2022) menyatakan variabel keamanan berpengaruh positif karena dilakukan transaksi sehari-hari pada masyarakat, variabel

kemudahan tidak berpengaruh positif karena bukan jadi tolak ukur dalam penggunaan pembayaran sebagai transaksi dan variabel manfaat tidak berpengaruh positif karena masyarakat menganggap sulit untuk menggunakan pembayaran digital sebagai transaksi. Penelitian (Permatasari & Kartawinata, 2021) berpendapat bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap minat penggunaan, persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan, dan persepsi keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan. (Hanum et al., 2022) menyatakan variabel persepsi manfaat, persepsi keamanan dan persepsi kemudahan sebagian mempengaruhi dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet* Dana pada mahasiswa, dan variabel persepsi keamanan sebagian memiliki pengaruh terbesar yang sangat signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet* Dana pada mahasiswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu terdapat *gap research* yang pertama, hasil penelitian oleh (Prasetya & Putra, 2020) persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh pada niat penggunaan. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fitriyanti, 2023) persepsi kemudahan tidak berpengaruh terhadap niat penggunaan. Kedua, hasil penelitian (Sijabat et al., 2020) persepsi manfaat dalam penggunaan teknologi keuangan berpengaruh terhadap niat penggunaan. Sedangkan, pada penelitian (Fitriyanti, 2023) persepsi manfaat tidak berpengaruh terhadap niat penggunaan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terdapat pada objek yang diteliti, pada penelitian sebelumnya terdapat objek peneliti dilakukan di lingkungan masyarakat yang ruang lingkupnya lebih luas dan terdapat peneliti lain yang meneliti mahasiswa di kalangan kota lainnya. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan objek mahasiswa di kota Jember, terdapat 2 faktor alasan mahasiswa tidak bisa menggunakan atau jarang menggunakan alat pembayaran berbasis teknologi keuangan. Faktor internal yang pertama yaitu faktor harga yang dianggap faktor penting karena mahasiswa juga harus menanggung biaya teknologi keuangan alat pembayaran atau jasa baru yang mereka gunakan karena mahasiswa memiliki keterbatasan dana. Sehingga, mahasiswa jarang mengakses teknologi keuangan sebagai alat pembayaran. Kedua dari faktor keyakinan kepercayaan mahasiswa yang rendah terhadap layanan teknologi keuangan alat pembayaran memberikan pengalaman dan kesan buruk ketika mahasiswa menggunakan. Beberapa mahasiswa tidak menggunakan teknologi keuangan sebagai alat pembayaran karena tidak percaya dengan transaksi yang dilakukan atau mengakibatkan penipuan. Oleh karena itu, jika mahasiswa menganggap teknologi keuangan sebagai alat pembayaran tersebut bermanfaat dan berkualitas tinggi maka akan menggunakannya. Ketiga terdapat faktor niat dari sikap mahasiswa sendiri. Beberapa mahasiswa masih nyaman menggunakan transaksi jual beli secara manual dengan bertemu langsung. Mereka beranggapan teknologi keuangan sebagai alat pembayaran susah digunakan karena harus mengisi dana pada layanan. Jika dilihat dari faktor internal dari diri mahasiswa, selain itu terdapat faktor eksternal yang timbul dari penyedia layanan teknologi keuangan sebagai alat pembayaran. Pertama, masih sedikit tempat umum seperti warung, toko dan lain sebagainya yang menerapkan teknologi keuangan. Memang sudah ada beberapa yang menggunakan hal tersebut namun di wilayah Jember khususnya wilayah kampus masih sedikit tempat yang melayani pembayaran menggunakan teknologi keuangan. Kedua pada akses internet, seperti yang diketahui bahwa untuk menggunakan layanan teknologi

keuangan digital perlu akses internet sedangkan untuk mengakses internet harus terhubung dengan jaringan internet berupa wifi atau menggunakan kuota internet berbayar untuk dapat mengaksesnya. Dalam hal penggunaannya internet tak bisa digunakan secara terus menerus dan dimanapun secara tidak langsung ini menjadi alasan kenapa mahasiswa tak banyak yang menggunakan teknologi keuangan digital. Selain itu perbedaan dari penelitian ini dengan sebelumnya dari variabel dan sampel yang digunakan, penelitian ini menggunakan variabel persepsi kemudahan dan persepsi manfaat terhadap niat penggunaan teknologi keuangan sebagai alat pembayaran, berbeda dengan penelitian sebelumnya menggunakan persepsi risiko dalam penelitiannya. Perbedaan dari segi alat pembayaran yang diteliti mencakup semua dompet digital tidak hanya fokus ke salah satu dompet digital.

Dari berbagai penjelasan di atas peneliti tertarik untuk meneliti pada keseluruhan dompet digital (Gopay, OVO, Shopeepay, Dana dan lainnya) dan objek penelitian ini adalah mahasiswa di kota Jember sebagai lokasi penelitian karena kota Jember tumbuh dengan arus modernisasinya sehingga mahasiswa memiliki kecenderungan terhadap setiap kemajuan yang baru. Selain itu memudahkan dalam penelitian karena di lingkungan perkuliahan. Penelitian ini juga sebagai tolak ukur sejauh mana mahasiswa di kota Jember memiliki pengaruh terhadap persepsi kemudahan dan persepsi manfaat, terhadap niat penggunaan teknologi keuangan sebagai alat pembayaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti melihat bahwa teknologi keuangan yang berkembang sangat cepat berdampak pada setiap manusia khususnya pada mahasiswa yang selalu menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari untuk bertransaksi. Maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah persepsi kemudahan berpengaruh terhadap niat penggunaan teknologi keuangan sebagai alat pembayaran pada kalangan mahasiswa di Kota Jember?
2. Apakah persepsi manfaat berpengaruh terhadap niat penggunaan teknologi keuangan sebagai alat pembayaran pada kalangan mahasiswa di Kota Jember?
3. Apakah persepsi kemudahan dan persepsi manfaat berpengaruh simultan terhadap niat penggunaan teknologi keuangan sebagai alat pembayaran pada kalangan mahasiswa di Kota Jember?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui persepsi kemudahan penggunaan teknologi keuangan berpengaruh terhadap niat penggunaan teknologi keuangan sebagai alat pembayaran pada kalangan mahasiswa di Kota Jember.
2. Untuk mengetahui persepsi manfaat penggunaan teknologi keuangan berpengaruh terhadap niat penggunaan teknologi keuangan sebagai alat pembayaran pada kalangan mahasiswa di Kota Jember.

3. Untuk mengetahui persepsi kemudahan dan persepsi manfaat berpengaruh simultan terhadap niat penggunaan teknologi keuangan sebagai alat pembayaran pada kalangan mahasiswa di Kota Jember.

1.4 Manfaat Penelitian

Berikut manfaat penelitian tentang pengaruh persepsi kemudahan dan persepsi manfaat penggunaan teknologi keuangan sebagai alat pembayaran pada mahasiswa di kota jember.

1. Bagi Objek Mahasiswa.

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi terkait kemudahan dan manfaat penggunaan teknologi keuangan sebagai alat pembayaran pada kalangan mahasiswa.

2. Bagi Pihak Akademisi.

Hasil penelitian ini diharapkan mampu untuk menambah informasi dan referensi yang bermanfaat terkait dengan pengaruh persepsi kemudahan dan manfaat serta dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk menerapkan teori khususnya yang berkaitan dengan teknologi keuangan sebagai alat pembayaran.

3. Bagi Peneliti.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan informasi dan pengetahuan dalam bidang ilmu pengetahuan ekonomi khususnya mengenai teknologi keuangan sebagai alat pembayaran. Dapat menambah pengalaman berharga kepada peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian ini.

